

LA CREATIVITE: Faculté innée ou capacité à développer? (2)

Quelques suggestions pour développer la créativité en utilisant l'activité motrice

Nadina Capitanio et Paola Perotti

Voici la suite de l'article paru dans le numéro précédent: vous y trouverez des suggestions pratiques de travail à partir de l'utilisation de «l'étoile», instrument qui peut vous aider à réaliser une démarche visant le développement de la créativité de vos apprenants en même temps que la vôtre.

L'ETOILE: MODE D'EMPLOI

Comment utiliser «l'étoile»?
Les deux activités qu'on vous propose ci-après «Lent - rapide» et «Inventer une danse» ont été justement élaborées à partir du schéma que vous retrouverez à la page suivante: il s'agit donc de deux exemples qui, tout en donnant des suggestions didactiques, illustrent la démarche à suivre pour utiliser cet instrument.

ACTIVITE: LENT - RAPIDE

OBJECTIF

L'enseignant a comme but d'amener les élèves à percevoir et intérioriser les concepts: **lent-rapide (Dynamismes)** en relation au mouvement.

DEMARCHE

• Première question que l'enseignant se pose:
Avec quoi puis-je faire percevoir cette qualité du mouvement?
Le schéma peut donner des suggestions. Il faut chercher dans l'étoile la partie indiquée par: **«Avec quoi»** et choisir parmi les options.
On peut par exemple décider pour:
- jambes (Parties du corps)
- pas (Modes de déplacement).

• Deuxième question:
Où travaille-t-on?
Même emploi du schéma que pour la question précédente.
On peut choisir par exemple:
- en avant (Direction)

• Troisième question:
Quel instrument peut m'aider?
On consulte l'étoile et on décide pour une musique (Sons, Rythmes, Voix) prévoyant des changements évidents de vitesse ou bien deux musiques en constraste marqué.
On a ainsi fait un premier pas.
La consigne pour les enfants sera:
«Marcher en avant en s'adaptant à la musique».
Au moment où l'intérêt pour cette activité diminuera, il faudra intervenir pour la changer.

• Quatrième question:
Avec quoi puis-je intervenir?
Le schéma vient au secours et on peut par exemple choisir d'utiliser:
- d'autres parties du corps, les bras;
- une autre action, la circumduction.

On peut aussi combiner les deux choses:
- musique lente: circumductions lentes des bras sur place;
- musique rapide: pas en avant.

• Autres questions
On peut réaliser d'autres variantes en se demandant encore:
Avec qui? Quel type de relation?
Où ?
Direction - Dimensions.
Quels instruments?
Sons -Rythmes -Voix - Personnages.

UN EXEMPLE
Voici la description de l'activité représentant un des résultat qu'on peut obtenir en adoptant toutes ces variables qu'on retrouve dans le schéma.
Les enfants:
- se placent en couple, l'un en face de l'autre (**Avec qui?**)
- font des pas lents et longs en arrière (**Où?**)
- font des pas rapides et courts en avant (**Où?**)
- frappent des mains avec le partenaire (**Quels instruments?**)
- deviennent des clowns ou des danseuses... (**Personnages**)
- changent de partenaire après quelques exécutions (**Avec qui?**)

L'activité peut être soulignée avec une musique ou un tambourin ou en frappant des mains sui-

AVEC QUOI

PARTIES DU CORPS
tête, épaules, bras, mains,
tronc, hanche, jambes, pieds

FAÇON DE SE DEPLACER
pas-marcher, bonds-bondir, saus-sauter,
escalades-grimper,
glissades-glisser, roulades-rouler,...

ACTIONS (indépendamment du type de déplacement)
allonger, pousser, tirer, taire,
des circumductions, pivoter,
tourner, fléchir, plier, faire des
actions rapides du personnage choisi...

OÙ

DIRECTIONS
en avant, en arrière, latéralement
en diagonale, en tournant

DIMENSIONS
grand, petit, large,
étroit, long, court

NIVEAUX
normal, haut, moyen, bas

MILIEUX
pré, cour, salle de gymnastique,
terrain sableux, lieux sombres...

COMMENT

DYNAMISMES
lent, rapide, lourd,
léger, direct, indirect,
libre, contrôlé

AVEC QUI

SEUL

EN COUPLE

EN GROUPE

IDEES

PERSONNAGES SITUATIONS
policier, cow boy, musicien,
institutrice, blanchisseuse...
boire quelque chose au bar, partir en voyage,
rencontrer quelqu'un dans la rue...

EMOTIONS - SENSATIONS SENTIMENTS
joie, colère, peur,
timidité, avoir chaud/froid,
se sentir léger/lourd...

INSTRUMENTS

OBJETS (conventionnels et/ou pas)
balles, cerceaux, cordes,
tissus, journaux, chaises,
cailloux...

SONS, RYTHMES, VOIX
disques, instruments de musique
bruits du corps...

QUOI FAIRE (Quelle activité utiliser)

THEATRE

MIME

DANSE

JEUX

EXERCICES

vant ce rythme: (voir encadré ci-dessous):



Evidemment il y a encore de nombreuses possibilités d'enrichissement et de variation: il ne s'agit que d'un exemple à adapter, modifier, enrichir.

ACTIVITE
INVENTER UNE DANSE
OBJECTIFS

Un autre exemple qu'on vous propose peut répondre à l'exigence de l'enseignant d'inventer une danse pour:

- utiliser les techniques corporelles et musicales;
- éveiller les capacités d'expression de chacun, développées et communiquées avec les deux languages;
- combiner les deux disciplines dans une expérience commune pour donner aux apprenants la possibilité de s'exprimer individuellement ou en groupe en les encourageant à agir comme s'ils étaient des danseurs, des musiciens, des artistes;
- développer un meilleur autocontrôle.

DEMARCHE

Pour trouver des idées on peut s'inspirer de:

- personnages

- monde animal
- monde végétal
- situations de vie (en famille, au travail, dans la rue...)
- éléments de la nature (l'eau, le feu...)
- musique, rythme
- photographies
- anectodes
- objets
- sport
- histoire
- jeux
- pas de danse
- disciplines d'étude
- ...

On prendra en considération, pour notre exemple, le monde animal et, plus précisement, **le chat**.

• **Se demander d'abord:**
Avec quoi puis-je représenter le chat?
Avec les actions spécifiques du *personnage*.

• **Rechercher ces actions:**
- ronronner
- se laver
- griffer
- marcher de façon sinueuse
- se préparer à l'attaque
- sauter

Avec ces éléments on peut inventer une histoire qui aide la mémorisations des actions.

• **Faire expérimenter librement les actions** qui caractérisent le *personnage* en utilisant aussi la sonorisation.

Il n'est pas nécessaire que les enfants se mettent par exemple dans ce cas toujours à quatre pattes pour imiter les actions du chat: en général ce qui est intéressant c'est la représentation symbolique du *personnage*.

• **Choisir les éléments les plus significatifs** à travers le dialogue et exécuter les mouvements d'abord sans une organisation rythmique «*quadratura ritmica*», c'est-à-dire sans les organiser, par exemple, en mesures de 8 temps.

• **Traduire ensuite les éléments choisis en mouvements** organisés «*quadrati*» rythmiquement. Souvenez vous de construire des mesures de 8 temps pour faciliter l'apprentissage de la séquence.

• **Faire répéter les diverses mesures** pour faire apprendre la séquence.

• **Faire répéter la danse** par couple afin de favoriser la mémorisation et l'auto-correction.

Description de la danse
Pour cette danse vous pouvez utiliser une musique du type «*One night in life time*» de Donnaz Summer (Hot Stuff).
Chaque situation correspond à une mesure de huit temps.

La soirée du chat Cliff

Situation n°1

C'est le soir. Le chat Cliff ronronne pelotonné dans son coin habituel.



• **Temps**
Exécuter l'action en 8 temps.

• **Action**
Temps 1-2-3-4-5-6-7-8:
- Position de départ à genoux, assis sur les talons et pelotonnés, on ronronne.

Situation n°2

Cliff a un petit creux à l'estomac. Il décide quand même de faire sa toilette avant son dîner.



• **Temps**
Exécuter chaque action en 2 temps.

• **Action**
Temps 1-2:
- se laver la figure avec le bras gauche (mouvement arrondi du bras, la main part de la nuque, passe sur l'oreille droite et sort devant, sur le visage) et en même temps commencer à se lever lentement.

Temps 3-4:
- se laver avec le bras droit et continuer à monter.

Temps 5-6:
- répéter avec le bras gauche (comme pour le temps 1-2) et continuer à monter.

Temps 7-8:
- répéter avec le bras droit (comme pour le temps 3-4) et terminer debout, les pieds joints.

Situation n°3

Après ces préliminaires le chat Cliff aiguise ses ongles.



• **Temps**
Exécuter chaque action en 2 temps.

• **Action**
Temps 1-2:
- faire un pas latéralement vers la gauche et griffer latéralement en l'air avec la main gauche (les doigts deviennent des griffes).

Temps 3-4:
- faire un pas latéralement vers la droite et griffer latéralement en l'air avec la main droite.

Temps 5-6-7-8-:
- répéter les actions prévues pour les temps 1-2 et 3-4.

Situation n°4

Notre personnage va ensuite faire un tour d'exploration à la recherche d'une proie.



• **Temps**

Exécuter l'action en 8 temps.

• **Action**

Temps 1-2-3-4-5-6-7-8:

- partir vers la gauche en faisant un pas avec le pied gauche et marcher en avant pour décrire un cercle, dont le centre est derrière soi, en revenant au point de départ (voir dessin). Marcher de façon sinueuse, féline, à pas de loup, le regard famélique.

Situation n°5

Voilà là-bas une proie: un bond et... «gnam, gnam, gnam»: avalée!



• **Temps**

Exécuter chaque action en 4 temps.

• **Action**

Temps 1-2-3-4-:

- 4 pas en avant, on part avec le pied gauche.

Temps 5-6-7-8-:

- en s'appuyant sur le pied droit (4ème pas) faire un grand bond en avant et atterrir, les jambes pliées et les mains posées sur le terrain (manger).

Situation n° 6

«Quelle gourmandise!» Pense le chat Cliff en nettoyant sa moustache.



• **Temps**

Exécuter chaque action en 2 temps.

• **Action**

Temps 1-2:

- se lever (debout), faire un pas en arrière avec le pied gauche en nettoyant la moustache avec le dos de la main gauche.

Temps 3-4:

- même chose que pour les temps 1-2, mais avec main et pied droits.

Temps 5-6-7-8-:

- répéter les mêmes actions prévues pour les temps 1-2-3-4.

Situation n. 7

«Mes griffes ont besoin d'être nettoyées encore une fois»



• **Temps**

Exécuter chaque action en 2 temps.

• **Action**

- Répéter la situation (mesure) n° 3.

Situation n. 8

« ...et maintenant je vais faire un petit somme»



• **Temps**

Exécuter l'action en 8 temps.

• **Action**

Temps 1-2-3-4-5-6-7-8:

- les pieds joints plier lentement les jambes pour se retrouver à terre dans la position de départ: on sera ainsi prêts à recommencer dès la première mesure/situation.

BIBLIOGRAPHIE:

• Matériel élaboré lors d'un stage de recyclage pour enseignants d'école primaire en 1990 Circonscriptions scolaires de Aoste 3 et Saint-Pierre.

Conducteurs du stage:
Nadina Capitanio, Raffaella Gasparetto, Cinzia Mismetti et Paola Perotti.

Si vous êtes intéressés à organiser dans votre école un stage concernant les thèmes traités dans l'article, vous pouvez vous adresser aux enseignants cités dans la bibliographie ci-dessus.